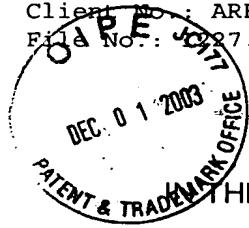


Docket No.: 3022-0013
Client No.: ARF-024US
File No.: 4297.42918X00



THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of : Hiromi TOYODA

Serial No.: 10/612,301

Filed: July 3, 2003

For: GAMING MACHINE, SERVER AND PROGRAM FOR CARD GAME

Group: n/a

Examiner: n/a

SUBMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENTS

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

December 1, 2003

Sir:

Further to the Claim for Priority, submitted herewith is a priority document of
Japanese Application No.: 2002-196184 filed on July 4, 200.

A Certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP

Alfred A. Stadnicki
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street
Suite 1800
Arlington, VA 22209
Tel.: 703-236-6080
Fax.: 703-312-6666
E-mail: astadnicki@antonelli.com

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application: 2002年 7月 4日

出願番号

Application Number: 特願 2002-196184

[ST.10/C]:

[JP 2002-196184]

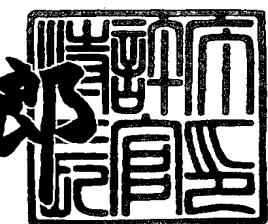
出願人

Applicant(s): アルゼ株式会社

2003年 6月 16日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田 信一



出証番号 出証特 2003-3047013

【書類名】 特許願
【整理番号】 P02-0147
【提出日】 平成14年 7月 4日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 13/00
【発明者】
【住所又は居所】 東京都江東区有明 3-1-25 有明フロンティアビル
A棟
【氏名】 豊田 博文
【特許出願人】
【識別番号】 598098526
【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】
【識別番号】 100106002
【弁理士】
【氏名又は名称】 正林 真之
【手数料の表示】
【予納台帳番号】 058975
【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
【物件名】 明細書 1
【物件名】 要約書 1
【物件名】 図面 1
【包括委任状番号】 0018505
【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊戯機、サーバ及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項1】 仮想遊戯者を含む複数の遊戯者により行われるカードを用いる遊戯の制御を行う遊戯制御手段と、

前記遊戯において使用された遊戯媒体に応じて前記遊戯者に対して益の付与を行う益付与手段と、を有する遊戯機であって、

前記遊戯の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、

前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、前記益が付与される複数の遊戯者の決定を行う勝敗決定手段と、を有し、

前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊戯者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊戯者の決定を行うことを特徴とする遊戯機。

【請求項2】 前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊戯者が前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最下位である者を含むように、前記益が付与される複数の遊戯者の決定を行うことを特徴とする請求項1記載の遊戯機。

【請求項3】 仮想遊戯者を含む複数の遊戯者によりカードを用いる遊戯が行われ、前記遊戯において使用された遊戯媒体に応じて遊戯者に対して益の付与が行われる遊戯機であって、

前記遊戯の結果に応じて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、前記成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊戯者の決定が行われることを特徴とする遊戯機。

【請求項4】 情報を入力するための情報入力手段を有する端末装置と通信回線を介して接続可能であって、

前記端末装置に、仮想遊戯者を含む複数の遊戯者により行われるカードを用いる遊戯の制御を行う遊戯制御手段と、

前記遊技者からの入力情報に応じて前記遊技者に対して益を付与する制御を行う益付与手段と、を有するサーバであって、

前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、

前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、を有し、

前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者を決定する制御を行う機能を有することを特徴とするサーバ。

【請求項5】 仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行わしめる遊技制御ステップと、

前記遊技において使用された遊技媒体に応じて遊技者に対して益の付与を行わしめる益付与ステップと、をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行わしめる成績順位決定ステップと

前記成績順位決定ステップにおいて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行わしめる勝敗決定ステップと、をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ポーカー等のカードゲームをビデオ画面上で実行する遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来から知られている、複数の遊技者が参加して遊技者同士で対戦を行う遊技

機の一種として、ビデオ画面上でポーカーゲーム等のカードゲームを実行するものが知られている。この種の遊技機は、画面上で所定枚数のカードがプレイヤに手札として分配され、その手札に当たり役として設定されている組み合わせが含まれており、かつ、その組み合わせが他の遊技者よりも強い当たり役として設定されている組み合わせであれば、所定の益が付与されるものである。

【0003】

上述したような遊技機では、各遊技者の遊技成績を比較することにより勝敗が決定されるため、他の遊技者よりも如何に優れた遊技成績を残すか否かが、勝敗を分け、多くの益を獲得するカギとなっている。

【0004】

このため、勝者となり益が付与されることとなる遊技者が一人となるように構成されている場合には、遊技者は多くの益を得るために、常に他の遊技者よりも優れた遊技成績を残すことを意識して遊技を行う。

【0005】

一方、特開2001-340646公報では、複数の遊技者が参加し遊技者同士で対戦を行う遊技機において、遊技者同士がチームを組み協力することにより、優れた遊技成績を残すことを目的として遊技が行われる発明が提案されている。

【0006】

また、この発明は、最も優れた遊技成績を残した者が所属するチームが勝者となるか、若しくは、最も優れた遊技成績を残した者から上位複数名に順位に応じたポイントの付与を行い、ポイントの合計が最も高かったチームが勝者となるよう構成されており、複数の遊技者が益を獲得できるように構成されているものである。

【0007】

上述した発明のように、勝者となり益が付与されることとなる遊技者が複数人となるように構成されている場合であっても、優れた遊技成績を残すか否かが勝敗を分け、多くの益を獲得するカギとなっている場合には、遊技者は多くの益を得るために、常に他の遊技者よりも優れた遊技成績を残すことを意識して遊技を

行うことには変わりはない。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述したように、優れた遊技成績を残すか否かが勝敗を分け、多くの益を獲得する力が重要な遊技機においては、たとえ他の遊技者より優れた遊技成績を残すことを意識して遊技を行ったとしても、勝敗の結果は勝負運、遊技の熟練度等に左右されるものもあるため、優れた遊技成績を残すことができる者が存在する一方で、優れた遊技結果を残すことができない者も多く存在する。また、遊技者は、遊技を行っていく過程において、自分の遊技成績が他の遊技者と比較してどのような位置に位置付けられているのかを視認又は予想しながら遊技を行っているものであるため、自分の遊技成績が他の遊技者よりも優れた遊技成績を残すことができないと予想した場合には、遊技に対する意欲を失ってしまう場合も多い。

【0009】

また、上述したような複数の遊技者が参加し遊技者同士で対戦を行うカード遊技においても、勝者となることができる者は、最も強い手ができた者のみであるか、又は、複数の遊技者が勝者となる場合でも、最も強い手ができた者から上位複数名であるため、弱い手しかできず勝てる見込みがないと判断した遊技者は遊技に対する意欲を失い、遊技の終了まで遊技を続けることなく、勝負を降りてしまう場合も多かった。

【0010】

更には、上述したようなカード遊技においては、遊技の終了時点で、各遊技者が投じた賭け金の総額が勝者となる遊技者に支払われることとなる。

【0011】

このため、遊技の終了まで遊技を続けることなく、勝負を降りてしまう者が多く存在する場合には、その分、勝者が獲得することとなる賭け金の総額が減少することになり、強い手ができた遊技者であっても、遊技に対する意欲が減少してしまうおそれがある。

【0012】

更にまた、上述したようなカード遊技においては、手札が配付され最終的に自分の手札の内容を明かすまでの、他の遊技者と繰り広げる様々な駆け引きが一つの醍醐味ともいえ、遊技の終了まで遊技を続けることなく勝負を降りてしまう者が多く存在する場合には、遊技者はカード遊技の醍醐味である駆け引きを十分に楽しむことができず、遊技への興趣を喪失してしまうおそれがある。

【0013】

以上のような点から、遊技者にとっては、勝負を降りる遊技者の存在によって駆け引きを楽しむ機会が減少することなく、かつ、遊技に勝利することで獲得する賭け金の総額が減少しないような遊技機であることが望ましい。

【0014】

本発明は、以上のような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技に参加する全ての遊技者が最後まで遊技を楽しむことができるようなカード遊技機を提供することにある。

【0015】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明は、遊技機に、成績順位決定手段及び勝敗決定手段を設け、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が、最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、益が付与される遊技者の決定を行うよう構成した遊技機を提供するものである。

【0016】

より具体的には、本発明は、以下のようものを提供する。

【0017】

(1) 仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて前記遊技者に対して益の付与を行う益付与手段と、を有する遊技機であって、前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、を有し、前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数

の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行うことを特徴とする遊技機。

【0018】

(1) の発明によれば、「仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて前記遊技者に対して益の付与を行う益付与手段と、」を有する遊技機に、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、」を備え、「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0019】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0020】

(2) 前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が前記成績順位

決定手段により決定された成績順位が最下位である者を含むように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行うことを特徴とする（1）記載の遊技機。

【0021】

(2) の発明によれば、(1) 記載の遊技機に「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最下位である者を含むように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最下位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0022】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想した場合には、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最下位であった遊技者に対しても行われることとなるよう構成されており、自分の成績順位が下位に位置すると予想した場合であっても、成績順位が最下位であれば益が付与されることとなり、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、最後まで遊技に対する意欲を失うことなく遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0023】

(3) 仮想遊技者を含む複数の遊技者によりカードを用いる遊技が行われ、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて遊技者に対して益の付与が行われる遊技機であって、前記遊技の結果に応じて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、前記成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定が行われることを特徴とする遊技機。

【0024】

(3) の発明によれば、「仮想遊技者を含む複数の遊技者によりカードを用いる遊技が行われ、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて遊技者に対して

益の付与が行われる遊技機」は、「前記遊技の結果に応じて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、前記成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定が行われる」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0025】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明においては、益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0026】

(4) 情報を入力するための情報入力手段を有する端末装置と通信回線を介して接続可能であって、前記端末装置に、仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技者からの入力情報に応じて前記遊技者に対して益を付与する制御を行う益付与手段と、を有するサーバであって、前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、を有し、前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者を決定する制御を行う機能を有することを特徴とするサーバ。

【0027】

(4) の発明によれば、「情報を入力するための情報入力手段を有する端末装置と通信回線を介して接続可能であって、前記端末装置に、仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技者からの入力情報に応じて前記遊技者に対して益を付与する制御を行う益付与手段と、」を有するサーバに、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、」を備え、「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者を決定する制御を行う機能を有する」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0028】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明においては、益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0029】

更には、遊技機を遠隔から集中管理する可能性を生じ、各遊技機に対して設定等の煩雑な作業を行うことなく上述した効果が得られる。

【0030】

(5) 仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行わしめる遊技制御ステップと、前記遊技において使用された遊技媒体に応

じて遊技者に対して益の付与を行わしめる益付与ステップと、をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行わしめる成績順位決定ステップと、前記成績順位決定ステップにおいて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行わしめる勝敗決定ステップと、をコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム。

【0031】

(5) の発明によれば、「仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行わしめる遊技制御ステップと、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて遊技者に対して益の付与を行わしめる益付与ステップと、」をコンピュータに実行させ、かつ、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行わしめる成績順位決定ステップと、前記成績順位決定ステップにおいて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行わしめる勝敗決定ステップと、」をコンピュータに実行させてるので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0032】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明においては、益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0033】

更には、このようなプログラムは、コンピュータ読み取り可能であればよく、遊技機自体、サーバ等における記憶媒体に記憶されていればよい。更にまた、このようなプログラムは、別の構成となっている機器に内蔵された記憶媒体に記憶されていればよく、遊技機及びサーバに内蔵された記憶媒体に分割して記憶されてもよい。

【0034】

【用語の定義等】

「益」とは、遊技状態が遊技者にとって有利な状態となることを示すものであり、例えば、遊技機で使用されるメダル、パチンコ球、又は、クレジット等の遊技価値や、無償の遊技権利を与えるボーナスゲーム等を含むものである。

【0035】

「成績順位」とは、遊技者間における遊技結果の優劣関係を示すものであり、他の遊技者との優劣を基準とした比較においての相対的な位置関係を示すものである。

【0036】

「成績順」とは、最も優れた成績順位を先頭として、成績順位が続き番号となるように規則正しく並んでいる状態を指す。

【0037】

「成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせ」とは、例えば、一位から五位までの成績順位のうち、成績順位を二つ選択して組み合わせをつくる場合には、「一位と二位」の組み合わせを除いた、「一位と三位」、「一位と四位」及び「一位と五位」といった組み合わせを指す。

【0038】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の好適な実施形態について図面に基づいて説明する。

【0039】

尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な

実施形態として、本発明をポーカーゲームを行うための遊技機に適用した場合を示す。

【0040】

また、ポーカーゲームだけでなくとも、ブラックジャック、花札等、他のカードゲームに適用することとしてもよい。

【0041】

〔遊技機の構成〕

遊技機10の概観を示す正面図を図1に示す。尚、この遊技機10は、コイン、メダル又はトークンなどの遊技価値や、遊技価値の情報を記憶したカード等を用いて遊技することが可能な遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0042】

遊技機10の全体を形成している筐体12の正面には、ディーラ用の表示装置32が備えられており、そのディーラ用の表示装置32には、ディーラ画像が表示されている。このディーラ画像は、後述する個人用の表示装置52(52A～52D)に対してカードを配付するものである(図4(A)参照)。ポーカーゲームに参加する各プレイヤは、この表示装置32に表示されたディーラを視認しながらゲームを進めていく。

【0043】

また、このディーラ用の表示装置32の両側方には、スピーカ46(46A及び46B)が備えられており、ディーラが発する音声、バックミュージック等のポーカーゲームを効果的に演出するための演出音声が発せられる。

【0044】

更には、筐体12の上面には、カード配付用の表示装置42が備えられており、表示装置32に表示されたディーラ画像により、配付されたカード等が表示される。このとき、配付されるカードのうち最初の2枚のカードは、他の遊技者が視認不可能なようにカードの裏向きが表示され、残りのカードは、他の遊技者が視認可能なようにカードの表向きが表示される(図4(B)参照)。また、各遊技者がベットしたメダルの枚数を示すメダル画像も表示される。

【0045】

尚、本実施形態における遊技機10では、この表示装置42を備えた構成とし、この表示装置42にカードを表示させることにより、他の遊技者は、配付が行われたカードの内容を視認できるようになるが、本発明はこれに限らず、表示装置42を備えない構成としても問題ない。

【0046】

更にまた、筐体12の前方には、各遊技者が視認可能な各遊技者個人用の表示装置52(52A～52D)が備えられており、ディーラ画像から各遊技者に配付されたカードが全て表向きに表示される(図4(C)参照)。これにより遊技者は、自分が手札の内容を視認できるようになる。また、各遊技者がベットしたメダルの枚数、遊技機にクレジットされているメダルの枚数、そして、他の遊技者の撮像画像等が表示される(図4(C)参照)。

【0047】

尚、上述した表示装置32、42、52(52A～52D)において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した実施形態においては、表示装置32、42、52(52A～52D)は、遊技機10の筐体12に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32、42、52(52A～52D)を設けられることとしてもよい。

【0048】

また、本実施形態における遊技機10では、表示装置52(52A～52D)は、表示装置32に対して横並びに設けられたが、本発明はこれに限らず、表示装置32の中央を中心とした略半円形状としてもよい。

【0049】

表示装置52(52A～52D)のそれぞれの近傍には、各種の操作スイッチが備えられている。この操作スイッチは、図1に示す如く、エントリスイッチ20(20A～20D)、ベット/レイズスイッチ24(24A～24D)、コールスイッチ26(26A～26D)、ホールドスイッチ30(30A～30D)

、及び、払出しスイッチ31(31A～31D)を含むものである。遊技者はこれらのスイッチを操作することにより遊技を進行させることとなる。

【0050】

尚、レイズとは、遊技者が賭けるメダルの額を増額させることをいい、コールとは、遊技者が他の遊技者のレイズに応じて同額を賭けることをいい、ホールドとは、遊技者がコールをできず勝ち目がないと判断したような場合に勝負を降りることをいう。遊技者全員が同額のメダルを賭けることにより、遊技が進められる。

【0051】

尚、上述した操作スイッチにおいて、本実施形態では、図1に示す如く、エントリスイッチ20(20A～20D)、ベット／レイズスイッチ24(24A～24D)、コールスイッチ26(26A～26D)、ホールドスイッチ30(30A～30D)、及び、払出しスイッチ31(31A～31D)が含まれるものであったが、本発明はこれに限らず、別のスイッチを設けてもよく、更には、押圧することにより操作可能なものだけでなく、回転等をさせることにより操作可能な操作部材等であってもよい。

【0052】

また、本実施形態では、上述した各操作スイッチを、押圧することにより操作可能なスイッチにより構成することとしたが、本発明はこれに限らず、各遊技者個人用の表示装置52(52A～52D)において、上述した各スイッチを画像で表示させ、遊技者が画像表示された各スイッチに触接することによりスイッチ操作が行われるタッチセンサ等を用いた仮想スイッチによって構成されるものであってもよい。

【0053】

更には、上述した操作スイッチの近傍には、メダル投入口49(49A～49D)が備えられており、そのメダル投入口49(49A～49D)の内部に備えられた、メダル検知センサ22(22A～22D)(図2参照)により、メダル投入口49(49A～49D)から投入されたメダルの数がカウントされることとなる。カウントされたメダルの数は表示装置52(52A～52D)にクレジ

ット表示される。

【0054】

更にまた、表示装置52（52A～52D）の前方には撮像装置44（44A～44D）が備えられており、遊技者の表情を撮像し、その撮像した画像を表示装置52（52A～52D）に表示させることとなる（図4（C）参照）。これにより、遊技者は他の遊技者の表情を視認しながら遊技を行うことができるようになり、遊技者同士の駆け引き等を楽しむことができる可能性が高まる。

【0055】

更にまた、筐体12の側面下方には、携帯電話等、携帯端末装置を接続可能とした携帯接続用コネクタ48（48A～48D）が備えられており、この携帯接続用コネクタ48（48A～48D）に携帯電話等の携帯端末装置を接続することにより、他の遊技者とのチャットを楽しむだけでなく、遊技者間の駆け引きを楽しむことができる可能性が高まる。

【0056】

更にまた、筐体12の側面下方には、メダル排出口50（50A～50D）が備えられており、そのメダル排出口50（50A～50D）の内部に設けられた、ホッパや、ホッパ駆動回路等を含んだ払出装置54（54A～54D）（図2参照）により払い出されたメダルが排出されることとなる。この「払出装置54（54A～54D）」は、請求項に記載された「益付与手段」の一部を含むものに相当する。

【0057】

〔遊技機の制御部の構成〕

本発明の実施形態である遊技機の制御回路を示すブロック図を図2に示す。

【0058】

主制御回路60は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU66と、記憶手段であるROM68及びRAM70とを含むものである。

【0059】

この主制御回路60には、後述する如く、インターフェイス回路群62及び72、入出力バス64、乱数発生部65、通信用インターフェイス回路74が備え

られている。

【0060】

また、中央処理回路（以下、CPUと称する）66には、入出力バス64を介して、データ信号又はアドレス信号の入出力が行われるものであり、CPU66の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【0061】

「CPU66」は、請求項に記載された「遊技制御手段」、「益付与手段」、「成績順位決定手段」及び「勝敗決定手段」の一部を含むものに相当する。

【0062】

上述したROM68は、遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データや、仮想遊技者の遊技を制御するためのプログラムや、遊技における勝敗決定を制御するプログラムや、メダルの払い出し若しくはクレジットの加算、減算を制御するプログラムや、表示装置32における表示制御を行うプログラム等を記憶する。

【0063】

また、本実施形態におけるプログラムは、具体的には、下記のようなものを含む。

【0064】

(A) 「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行わしめる成績順位決定ステップ」をコンピュータに実行せしめるプログラム。

【0065】

(B) 「前記成績順位決定ステップにおいて決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、益が付与される複数の遊技者の決定を行わしめる勝敗決定ステップ」をコンピュータに実行せしめるプログラム。

【0066】

また、(B)に記載したステップでは、「前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定ステップにより決定された成績順位が最下位である者を含む

ように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ことをコンピュータに実行せしめるプログラムも含まれる。

【0067】

「ROM68」は、請求項に記載された「遊技制御手段」、「益付与手段」、「成績順位決定手段」及び「勝敗決定手段」の一部を含むものに相当する。

【0068】

上述したプログラムを実行させることによって、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0069】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明においては、益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0070】

更には、このようなプログラムは、コンピュータ読み取り可能であればよく、遊技機自体、サーバ等における記憶媒体に記憶されていればよい。更にまた、このようなプログラムは、別の構成となっている機器に内蔵された記憶媒体に記憶されればよく、遊技機及びサーバに内蔵された記憶媒体に分割して記憶されていてもよい。

【0071】

更にまた、本実施形態でのプログラムは、ROM68に記録されていたが、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていてもよい。更にまた、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電

源投入後にRAM70等に記録されるものでもよい。更にまた、各々のプログラムが別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0072】

上述したRAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0073】

具体的には、後述する、エントリフラグ、遊技終了フラグ、勝者フラグ、配付カードデータ、役データ等を記憶する。

【0074】

「RAM70」は、請求項に記載された「遊技制御手段」、「益付与手段」、「成績順位決定手段」及び「勝敗決定手段」の一部を含むものに相当する。

【0075】

上述したエントリスイッチ20(20A～20D)は、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の操作により押圧された場合には、インターフェイス回路群62にエントリ信号を供給することとなる。エントリ信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、エントリ信号を所定のエントリデータに変換し、そのエントリデータを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0076】

また、上述した払出しスイッチ31(31A～31D)も、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の操作により押圧された場合には、インターフェイス回路群62に払出し信号を供給し、払出し信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、払出し信号を所定の払出しデータに変換し、その払出しデータを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0077】

更には、上述したベット／レイズスイッチ24(24A～24D)も、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の操作により押圧された場合には、インターフェイス回路群62に、ベット／レイズ信号を供給し、ベット／レイズ信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、ベット／レイズ信号を所

定のベット／レイズデータに変換し、そのベット／レイズデータを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0078】

更にまた、上述したメダル検知センサ22(22A～22D)も、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者によりメダル投入口49(49A～49D)から投入されたメダルを検出した場合には、インターフェイス回路群62に投入検出信号を供給し、投入検出信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、投入検出信号を所定の投入検出データに変換し、投入検出データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0079】

更にまた、上述したタッチセンサ28(28A～28D)も、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の手が触れた場合には、その場所を示す接触検出信号をインターフェイス回路群62に供給し、接触検出信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、接触検出信号を所定の接触検出データに変換し、接触検出データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0080】

更にまた、上述したホールドスイッチ30(30A～30D)は、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の操作により押圧された場合には、インターフェイス回路群62にホールド信号を供給し、ホールド信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、ホールド信号を所定のホールドデータに変換し、ホールドデータを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0081】

更にまた、上述したコールスイッチ26(26A～26D)は、インターフェイス回路群62に接続されており、遊技者の操作により押圧された場合には、インターフェイス回路群62に交換するカードを示すコール信号を供給し、コール信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、コール信号を所定のコールデータに変換し、コールデータを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0082】

更にまた、上述した撮像装置44(44A～44D)は、インターフェイス回路群62に接続されており、電源が投入されている場合には、常時、インターフェイス回路群62に撮像信号を供給し、撮像信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、撮像信号を所定の撮像データに変換し、その撮像データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0083】

更にまた、上述した携帯接続用コネクタ48(48A～48D)は、インターフェイス回路群62に接続されており、この携帯接続用コネクタ48(48A～48D)に携帯電話等の携帯端末装置を接続することにより、遊技者は、他の遊技者とのチャットを行うことが可能となり、遊技者間での駆け引きを楽しむことができる。この携帯接続用コネクタ48(48A～48D)は、携帯端末装置が接続されている場合には、常時、インターフェイス回路群62に文字通信信号を供給し、文字通信信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、文字通信信号を所定の文字通信データに変換し、文字通信データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。

【0084】

更にまた、上述した乱数発生部65は、入出力バス64に接続されており、発生させた乱数を、入出力バス64を介して、CPU66に供給することとなる。乱数を発生させるための命令がCPU66から乱数発生部65へ発せられたときには、乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。CPU66は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。

【0085】

尚、本実施形態における遊技機10では、乱数を発生させる乱数発生部65が備えられたものであったが、本発明はこれに限らず、乱数発生部65を特別に設けることなく、CPU66が乱数を発生させるものであってもよい。更には、乱数発生部65を備え、CPU66が、乱数発生部65により発生された乱数に基づいて、内部抽選データを生成するものであってもよい。

【0086】

更にまた、通信用インターフェイス回路74は、入出力バス64に接続されており、後述する如く、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して、サーバ80等との通信を行うためのものである。

【0087】

更にまた、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ46（46A、46B）、装飾ランプ36、払出装置54（54A～54D）が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置のそれぞれを制御すべく駆動信号や駆動電力、各種信号を供給する。

【0088】

更にまた、インターフェイス回路群72には、表示制御装置200も接続されおり、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32、42、52（52A～52D）を駆動するための駆動信号を発する。

【0089】

尚、本実施形態における遊技機10では、表示制御装置200を備えるように構成したが、本発明はこれに限らず、表示制御装置200を備えない構成とし、CPU66等が全ての画像表示処理を行ってもよい。

【0090】

[遊技機の表示制御装置の構成]

上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を図3に示す。

【0091】

インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路（以下、CPUと称する）206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0092】

また、上述した入出力バス204には、ROM（リード・オンリー・メモリ）

208及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0093】

更には、入出力バス204には、画像データプロセッサ(以下、VDPと称す)212も接続されている。このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0094】

更にまた、上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、背景の画像データや、カードの画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM216と、が接続されている。更に、VDP212には、表示装置32を駆動するための駆動信号を発する駆動回路218も接続されている。

【0095】

更にまた、上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、遊技者表示命令、背景表示命令や、カード表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0096】

更にまた、画像データ用ROM216は、上述した如く、カード画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32、42、52(52A~52D)の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0097】

更にまた、上述した図柄の画像データは、表示装置32、42、52(52A～52D)において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0098】

〔遊技機の動作〕

本実施形態の遊技機10は、主に7-Card-Studと呼ばれるポーカーゲームを行うためのものである。このポーカーゲームでは、ディーラが7枚のカードを遊技者に配付し、その中から任意に選択された5枚のカードの組み合わせで他の遊技者との優劣を競うことになっている。

【0099】

尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な実施形態として、本発明を、ポーカーゲームの7-Card-Studを行うための遊技機に適用した場合を示すが、7-Card-Studだけでなくとも、5枚のカードを配り、数回のカード交換を行うことで役をつくる通常のポーカーゲームに適用することとしてもよい。

【0100】

上述した主制御回路60において実行される遊技機10を制御するサブルーチンを図6から図11に示す。尚、図6に示すサブルーチンは、予め実行されている遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0101】

以下においては、遊技機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0102】

図6に示すサブルーチンでは、最初に、参加遊技者決定処理を実行する(ステ

ップS11)。後述する如く、この処理において、CPU66は、遊技者の操作によって、エントリスイッチ20(20A~20D)から供給されたエントリデータに応じて、参加遊技者を決定する。また、参加する遊技者が所定人数に満たない場合には、仮想遊技者を参加させる処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS12に処理を移す。

【0103】

次いで、カード遊技処理を実行する(ステップS12)。後述する如く、この処理において、CPU66は、内部抽選の抽選結果によって、決定された配付カードデータに応じて、表示制御装置200に画像表示命令を送り、表示装置42及び表示装置52(52A~52D)に遊技者に配付されることとなる配付カードを画像表示させる。また、遊技者の操作によって、ベット/レイズスイッチ24(24A~24D)又はコールスイッチ26(26A~26D)から供給された各データに応じて、賭けるメダルの数を決定する。更にまた、遊技者の操作によって、ホールドスイッチ30(30A~30D)から供給されたホールドデータに応じて、操作を行った遊技者の遊技の終了を決定する。この処理が終了した場合には、ステップS13に処理を移す。

【0104】

次いで、勝敗決定処理を実行する(ステップS13)。後述する如く、この処理において、CPU66は、RAM70に記録されている、各遊技者に配付された7個の配付カードデータを読み出し、ROM68に記録されている役決定テーブルと参照させ、その参照結果に応じて、勝敗を決定する。この処理が終了した場合には、ステップS14に処理を移す。

【0105】

次いで、払出処理を実行する(ステップS14)。後述する如く、この処理において、CPU66は、RAM70に記録されているベット数データに応じて、勝者となった遊技者に対して、メダルの払出し又はメダルの払出しに相当するクレジットの加算を行う。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0106】

〔参加遊技者決定処理〕

上述した如く、ステップS11で呼び出される参加遊技者決定処理ルーチンでは、図7に示すサブルーチンが呼び出される。最初に、メダルを検知したか否かを判断する（ステップS21）。メダル検知センサ22（22A～22D）が、遊技者によりメダル投入口49（49A～49D）から投入されたメダルを検出した場合には、インターフェイス回路群62に投入検出信号を供給し、投入検出信号を受け取ったインターフェイス回路群62は、投入検出信号を所定の投入検出データに変換し、投入検出データを、入出力バス64を介して、CPU66に供給する。この処理において、CPU66は、上述した投入検出データが供給されたと判別した場合には、ステップS22に処理を移し、上述した投入検出データが供給されていないと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0107】

次いで、参加受付処理を実行する（ステップS22）。この処理において、CPU66は、CPU66に内在するタイマ（図示せず）により、時間計測を開始し、経過時間データを所定のタイミングでRAM70に記録する。

【0108】

また、CPU66は、上述した如く、遊技者によって操作スイッチが押圧されることに応じて、エントリスイッチ20（20A～20D）からエントリデータが供給されたか否かを判断する。CPU66は、エントリスイッチ20（20A～20D）からエントリデータが供給されたと判別した場合には、そのエントリデータが示す、各エントリスイッチ20（20A～20D）を識別するデータに応じて、図12に示す如く、RAM70に位置付けられた遊技者データテーブルを読み出し、その読み出した遊技者データテーブルにおけるエントリフラグ（A）に「1」を記録する。例えば、エントリスイッチ20Aからエントリデータが供給されたと判別した場合には、CPU66は、RAM70に位置付けられた遊技者データテーブルを読み出し、P1の領域のエントリフラグ（A）に「1」を記録する。

【0109】

更には、参加遊技者の人数をカウントすべく、CPU66は、RAM70に記録されているエントリカウントデータ（図示せず）に「1」を加算し、加算したデータをRAM70に記録する。

【0110】

更にまた、CPU66は、上述した参加受付処理を所定時間が経過するまで行う。例えば、受付時間が20秒間であれば、CPU66は、CPU66に内在するタイマ（図示せず）により、所定のタイミングでRAM70に記録した経過時間データが20秒を示すデータであるか否かを判断する。CPU66は、20秒を示すデータであると判別した場合には、直ちに参加受付処理を終了し、20秒を示すデータでないと判別した場合には、20秒を示すデータであると判別するまで、参加受付処理を続行することとなる。

【0111】

更にまた、CPU66は、所定時間を経過しても、即ち、上述した経過時間データが20秒を示すデータであると判別した場合であっても、遊技者によりエントリスイッチ20（20A～20D）が押圧されず、RAM70に記録されたエントリカウントデータが「0」を示すデータであると判別した場合には、エントリ時間を更に20秒間延長すべく、CPU66に内在するタイマ（図示せず）により、再び、時間計測を開始し、経過時間データを所定のタイミングでRAM70に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS23に処理を移す。

【0112】

次いで、参加人数が所定人数に達したか否かを判断する（ステップS23）。例えば、所定人数が4人に設定されていれば、CPU66は、上述したステップS22において、参加遊技者の人数をカウントすべくRAM70に記録したエントリカウントデータを読み出し、その読み出したデータが「4」を示すデータであるか否かを判断する。CPU66は、エントリカウントデータが「4」を示すデータでない、即ち、「1」、「2」、「3」を示すデータであると判別した場合には、ステップS24に処理を移し、エントリカウントデータが「4」を示すデータであると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0113】

次いで、仮想遊技者参加処理を行う（ステップS24）。CPU66は、上述したステップS22において、RAM70に記録したエントリカウントデータを読み出し、その読み出したエントリカウントデータに応じて、不足人数分の仮想遊技者を内部抽選により決定する。例えば、読み出したエントリカウントデータが「1」を示すデータである場合には、3人分の仮想遊技者の決定を行う。また、読み出したエントリカウントデータが「2」を示すデータである場合には、2人分の仮想遊技者の決定を行う。更には、読み出したエントリカウントデータが「3」を示すデータである場合には、1人分の仮想遊技者の決定を行う。尚、「仮想遊技者」とは、「（実在の）遊技者」と相対する概念であり、具体的には、遊技機10のCPU66により生成されたバーチャルな遊技者をさすものである。本発明の遊技機は、この仮想遊技者を複数用意しているものであり、遊技者の人数が不足する場合には、これらの仮想遊技者の中から抽選で不足人数に相当する数だけ遊技者を選択するものである。

【0114】

CPU66は、乱数発生部65に乱数を発生させるための信号を発し、この信号を受けた乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を、CPU66に供給する。CPU66は、この発生された乱数に応じて、ROM68に記憶されている個性の異なる各仮想遊技者データの中から、遊技に参加させる仮想遊技者の決定を行う。これにより、遊技者は、他の遊技者がいる場合と同様に、駆け引き等を楽しむことができる可能性が高まる。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0115】

尚、本実施形態では、参加遊技者が所定人数に満たない場合に、不足人数分を補うべく、仮想遊技者を参加させることとしたが、本発明はこれに限らず、参加遊技者が所定人数に達している場合であっても、仮想遊技者を参加させるようにしてもよい。これにより、例えば、ベット数が少ない場合には他の遊技者に率先して仮想遊技者にベットを行わせるように制御を行う等、仮想遊技者に遊技をリードさせる役割を果たさせ、遊技の流れに変化を与えることができる。

【0116】

また、本実施形態における遊技機10では、遊技を行う遊技者数は、仮想遊技者を含めて4人としたが、本発明はこれに限らず、少なくとも3人以上であれば如何なる人数であってもよい。

【0117】

[カード遊技処理]

上述した如く、ステップS12で呼び出されるカード遊技処理ルーチンでは、図8に示すサブルーチンが呼び出される。本実施形態におけるポーカーゲームにおいては、遊技者一人に対して、合計で7枚のカードを配り、その配られた7枚のうち任意の5枚を選択して、役をつくることとなる。

【0118】

遊技開始一巡目のカード配付においては、各遊技者に三枚ずつのカードが配られ（図4参照）、その後、二巡目から五順目までは、各一枚ずつのカードが配られ、最終的には、合計7枚のカード（図5参照）が配られることとなる。

【0119】

最初に、カード配付処理を行う（ステップS31）。この処理において、CPU66は、遊技者に配付するカードを抽選により決定すべく、乱数発生部65に乱数を発生させるための信号を発し、この信号を受けた乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を、CPU66に供給する。CPU66は、この発生された乱数に応じて、ROM68に記憶されているカードデータテーブル（図示せず）を読み出し、配付するカードを決定する。このカードデータは、16進数の2桁のデータであり、上述した抽選結果に応じて決定された配付カードの種類を示す。

【0120】

具体的には、「ハートのエース」を示すカードを配付する場合には、「31」というデータが記録されている。つまり、2桁目は、例えば、「スペード」、「クラブ」等のカードの種類を示し、配付するカードが「スペード」である場合には「1」、配付するカードが「クラブ」である場合には「2」、配付するカードが「ハート」である場合には「3」、配付するカードが「ダイヤ」である場合には「4」、となる。更には、一桁目は、配付するカードの数字を意味し、その配

付するカードの数字が「1」～「9」である場合には、そのままの数値を用い、配付するカードの数字が「10」である場合には、「A」、配付するカードの数字が「J（11）」である場合には、「B」、配付するカードの数字が「Q（12）」である場合には、「C」、配付するカードの数字が「K（13）」である場合には、「D」を示す。

【0121】

また、CPU66は、上述した抽選結果に応じて決定された、各遊技者に配付する配付カードデータをRAM70に記録する。CPU66は、遊技者データテーブル（図12参照）を読み出し、その読み出した遊技者データテーブルのC1～C7の位置に上述した抽選結果に応じて決定された配付カードデータを記録する。一巡目のカード配付においては、C1～C3の位置に配付カードデータが記録され、以降、各巡のカード配付毎に、C4～C7のそれぞれに配付カードデータが累積記録される。

【0122】

このため、4人参加するゲームでは、RAM70には、遊技者1人について7個の配付カードデータが累積記録され（図12、C1～C7参照）、途中でホールドする（勝負を降りる）遊技者がいなければ、遊技者4人について計28個のデータが記録される。

【0123】

更にまた、CPU66は、上述したカードデータに応じて、表示制御装置200に画像表示命令を送り、表示装置42及び表示装置52（52A～52D）に配付された配付カードを画像表示させる。

【0124】

表示装置42においては、図4（B）に示す如く、一巡目の三枚の配付カードのうち二枚の配付カードは裏向きに表示される。三枚目の配付カードは表向きに表示される。また、二巡目以降の配付カードも全て表向きに表示される。更にまた、表示装置52（52A～52D）においては、図4（C）に示す如く、最終的に配られることとなる7枚の配付カードは全て表向きに表示される。この処理が終了した場合には、ステップS32に処理を移す。

【0125】

次いで、入力受付処理を行う（ステップS32）。各遊技者に対してカードの配付が行われ、各表示装置52（52A～52D）に配付カードの画像表示が終了した場合には、遊技者によって、ベット／レイズスイッチ24（24A～24D）、コールスイッチ26（26A～26D）、ホールドスイッチ30（30A～30D）といった各種スイッチの操作が行われ、遊技情報の入力が行われる。

【0126】

この処理において、CPU66は、上述した各スイッチからインターフェイス回路群62を介して供給されたデータを受け取った場合には、遊技情報入力データとしてRAM70に記録する。

【0127】

具体的には、CPU66は、ベット／レイズスイッチ24（24A～24D）からベット／レイズデータを受け取った場合には、そのデータが示す、遊技者がベットした（賭けた）メダル数を、ベット数データ（図示せず）としてRAM70に記録する。

【0128】

また、CPU66は、コールスイッチ26（26A～26D）からコールデータを受け取った場合には、他の遊技者のレイズによってベットされたメダル数と同額のメダル数を、上述したベット数データに加算し、RAM70に記録する。

【0129】

CPU66は、上述した如く、ベット／レイズデータ及びコールデータが供給される都度、そのデータの示すベット数を、ベット数データとしてRAM70に累積記録する。

【0130】

更には、CPU66は、ホールドスイッチ30（30A～30D）からホールドデータを受け取った場合には、ホールドスイッチ30（30A～30D）を操作した遊技者の遊技の継続を終了させるべく、RAM70に記録されている遊技者データテーブル（図12参照）を読み出し、その読み出した遊技者データテーブルに位置付けられた遊技終了フラグ（B）に「1」を記録する。この処理を終

了した場合には、ステップS33に処理を移す。

【0131】

次いで、配付したカードが所定枚数（7枚）か否かを判断する（ステップS33）。この処理において、CPU66は、RAM70に記録された遊技者データテーブル（図12参照）のC7の位置に配付カードデータが記録されているか否かを判断する。CPU66は、遊技者データテーブル（図12参照）のC7の位置に配付カードデータが記録されていると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させ、遊技者データテーブル（図12参照）のC7の位置に配付カードデータが記録されていないと判別した場合には、ステップS31に処理を移す。

【0132】

尚、上述したカード配付では、遊技者に対して配付される7枚のカードのうち、最初に3枚を配付し、その後、1枚づつ配付することとしたが、これに限らず、最初に3枚を配付し、その後、2枚づつ配付することとしてもよい。これにより、遊技者がベット／レイズスイッチ24（24A～24D）等を操作することによる遊技情報の入力の回数が減少し、一回の遊技時間の短縮化を図ることができる。また、如何なる枚数に分けて配付することとしてもよく、合計で7枚のカードが配られるようにすればよい。

【0133】

〔勝敗決定処理〕

上述した如く、ステップS13で呼び出される勝敗決定処理ルーチンでは、図9に示すサブルーチンが呼び出される。最初に、カードデータ読出処理を行う（ステップS41）。この処理において、CPU66は、RAM70に記録されている、遊技者データテーブル（図12参照）に位置付けられた各遊技者（P1～P4）の配付カードデータ（C1～C7）を読み出す。この処理が終了した場合には、ステップS42に処理を移す。

【0134】

次いで、役決定処理を行う（ステップS42）。この処理において、CPU66は、ROM68に記録されている役決定テーブル（図13参照）を読み出し、

その読み出した役決定テーブルと、上述したステップS41において読み出した各遊技者の配付カードデータと、を参照する処理を行う。また、CPU66は、P1～P4の各遊技者について、7個の配付カードデータから、5個の配付カードデータを組み合わせ、最も強い役と最も弱い役との決定を行い、その決定結果をRAM70に位置付けられた遊技者データテーブル（図12参照）の最強役データ（D）及び最弱役データ（E）に記録する。

【0135】

例えば、遊技者P1の配付カードデータに応じた役の決定については、図12及び図5を用いて説明する。遊技者P1の配付カードは、遊技者P1の配付カードデータ（図12、C1～C7参照）に応じて、図5に示す如く、表示装置52Aに画像表示されている。

【0136】

この場合において、遊技者P1の7個の配付カードデータ（図12、C1～C7参照）の組み合わせのうち、最も強い役となる組み合わせは、スペードの7（配付カードデータ「17」（C2））と、スペードの4（配付カードデータ「14」（C3））と、スペードの2（配付カードデータ「12」（C5））と、スペードの9（配付カードデータ「19」（C6））と、スペードの5（配付カードデータ「15」（C7））と、の組み合わせから成る「フラッシュ」である。

【0137】

また、最も弱い役となる組み合わせは、ハートの10（配付カードデータ「3A」（C1））と、クラブの10（配付カードデータ「2A」（C4））と、の組み合わせからなる「ワンペア」である。

【0138】

この場合において、CPU66は、ROM68に記録されている役決定テーブル（図13参照）に基づいて、上述した、「フラッシュ」を示す役順位データである「5」をRAM70に位置付けられた遊技者データテーブル（図12参照）の最強役データ（D）に記録し、「ワンペア」を示す役順位データである「9」をRAM70に位置付けられた遊技者データテーブル（図12参照）の最弱役データ（E）に記録する。また、CPU66は、P2～P4の遊技者についても同

様に処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS43に処理を移す。

【0139】

次いで、成績順位決定処理を行う（ステップS43）。この処理において、CPU66は、上述したステップS43において、RAM70に記録した、遊技者データテーブル（図12参照）の各遊技者（P1～P4）の最強役データ（D）及び最弱役データ（E）を読み出し、その読み出したデータに応じて成績順位を決定すべく、最強役成績順位決定データ（図14（A）参照）及び最弱役成績順位決定データ（図14（B）参照）を作成し、作成したデータをRAM70に記録する。この成績順位決定データには、主として、遊技者識別データ（P1～P4）が記録される。この処理が終了した場合には、ステップS44に処理を移す。

【0140】

次いで、勝者決定処理を行う（ステップS44）。この処理において、CPU66は、上述したステップS43において、RAM70に記録した、最強役成績順位決定データ（図14（A）参照）及び最弱役成績順位決定データ（図14（B）参照）を読み出し、最強役成績順位が1位の位置に記録されている遊技者識別データ（P1）と、最弱役成績順位が最下位の位置に記録されている遊技者識別データ（P3）と、を読み出し、その読み出したデータに応じて、RAM70に位置付けられた遊技者データテーブル（図12参照）のP1の勝者フラグ（F）とP3の勝者フラグ（F）に「1」を記録する。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0141】

尚、本実施形態では、成績順位が最上位となった者と、最下位となった者と、を勝者となるように決定することとしたが、本発明はこれに限らず、成績順位が最上位となった者以外の勝者となる遊技者は、抽選により決定されることとしてもよい。

【0142】

成績順位が最上位となった者以外の勝者となる遊技者が、抽選により決定される場合を図10に示す。この場合においては、抽選処理を行う（ステップS54

)。尚、ステップS51～ステップS53の処理は、上述した図9に示す勝敗決定処理ルーチンでのステップS41～ステップS43の処理と同様に行う。この抽選処理において、CPU66は、成績順位が最上位となった遊技者以外の勝者となる遊技者を抽選により決定すべく、乱数発生部65に乱数を発生させるための信号を発し、この信号を受けた乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を、CPU66に供給する。CPU66は、この発生された乱数に応じて、上述した成績順位決定処理において作成した、RAM70に記録されている成績順位決定データから遊技者識別データを読み出す。この処理が終了した場合には、ステップS55に処理を移す。

【0143】

次いで、勝敗決定処理を行う（ステップS55）。この処理において、CPU66は、ステップS53において、RAM70に記録した、最強役成績順位決定データ（図14（A）参照）を読み出し、最強役成績順位が1位の位置に記録されている遊技者識別データ（P1）と、上述したステップS54において読み出した遊技者識別データと、に応じて、RAM70に位置付けられた遊技者データテーブル（図12参照）の勝者フラグ（F）に「1」を記録する。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0144】

上述した如く、『勝敗決定手段は、益が付与される複数の遊技者が、成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、抽選により決定された成績順位である者の組み合わせとなるように、益が付与される複数の遊技者の決定を行う』ように構成することにより、遊技者は成績順位が最上位となる以外に勝者となることができる機会が与えられており、かつ、その勝者の決定は、抽選により決定されることとなるので、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されており、遊技に参加する全ての遊技者が遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0145】

〔払出処理〕

上述した如く、ステップS14で呼び出される払出処理ルーチンでは、図11に示すサブルーチンが呼び出される。最初に、ベット数データ読出処理を行う（ステップS61）。この処理において、CPU66は、上述したステップS32において、RAM70に累積記録されているベット数データを読み出す。この処理が終了した場合には、ステップS62に処理を移す。

【0146】

次いで、手数料算出処理を行う（ステップS62）。この処理において、CPU66は、上述したステップS61において、読み出したベット数データに応じて、手数料として回収することとなるメダル数を算出する。例えば、ベット数データが「60」を示すデータであり、10パーセントを手数料として回収する場合には、CPU66は、「60」を示すデータに0.1を乗じて算出することとなる「6」を示すデータを手数料データ（図示せず）としてRAM70に記録する。この処理が終了した場合には、ステップS63に処理を移す。

【0147】

次いで、払出数決定処理を行う（ステップS63）。この処理において、CPU66は、上述したステップS62においてRAM70に記録した手数料データを読み出し、上述したステップS61において読み出したベット数データから、減算する処理を行う。これにより、遊技者に払い出すメダル数が算出される。例えば、上述したベット数データが「60」を示すデータであり、手数料データが「6」を示すデータであれば、「60」を示すデータから「6」を示すデータを減ずることにより、「54」を示すデータが払出数データ（図示せず）として算出される。

【0148】

また、CPU66は、遊技者データテーブル（図12参照）を読み出し、勝者フラグ（F）に「1」が記録されている遊技者を判別する。CPU66は、図12に示す如く、勝者フラグ（F）に「1」が記録されている遊技者が、遊技者P1と遊技者P3の二人であると判別した場合には、上述した払出数データ「54」を勝者数である「2」で割ることにより、一人分の払出数である「27」を示すデータを算出する。この処理が終了した場合には、ステップS64に処理を移す。

す。

【0149】

次いで、クレジット処理を行う（ステップS64）。この処理において、CPU66は、表示装置52（52A～52D）に表示されているクレジット数を増加させる処理を行う。具体的には、CPU66は、表示制御装置200に対して、遊技者識別データと、払出数データとを供給する。

【0150】

また、表示制御装置200は、供給された遊技者識別データと、払出数データに応じて、表示装置52（52A～52D）に表示されているクレジットを加算表示させる。

【0151】

例えば、上述の如く、遊技者P1と遊技者P3に対して払い出しを行う場合には、表示装置52A及び表示装置52Cのそれぞれに表示されているクレジット数に「27」を加算表示させる。また、この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0152】

また、本実施形態では、遊技者には7枚のカードが配付され、7枚のカードから5枚を任意に選択して役を決定することとなるため、一人の遊技者が最も強い役と最も弱い役の両方を作る可能性もある。即ち、ある遊技者が、勝者となる複数の条件を一人で備えている場合には、総ベット数のすべてがその遊技者に対して払い出されることになる。これにより、複数の遊技者が勝者となるために、一人に対する払い出しが減少してしまうというおそれを解消するとともに、遊技者の遊技に対する期待感が損なわれることを防止する可能性が高まる。

【0153】

また、本実施形態では、総ベット数を勝者となる遊技者の人数で割り、勝者となる遊技者の間で均等となるように払い出しを行うこととしたが、本発明はこれに限らず、例えば、最上位の成績となった者の方が、最下位となった遊技者よりも、多くの払いしが行われるというように、勝者となる遊技者の間で均等にならないように払い出しを行うこととしてもよい。

【0154】

更には、本実施形態では、勝者に付与されることとなる益を、メダルが払い出されるか、または、メダルに相当するクレジットを増加させることとしたが、本発明はこれに限らず、無償の遊技権利を与えるボーナスゲーム等を与えることとしてもよく、遊技者にとって、遊技状態が有利な状態へと移行させるものであればよい。

【0155】

このように、上述したステップS42からステップS44の処理を行うことにより、「仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて前記遊技者に対して益の付与を行う益付与手段と、」を有する遊技機に、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、」を備え、「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0156】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむこと

ができる可能性が高まる。

【0157】

また、このように、上述したステップS42からステップS44の処理を行うことにより、（1）記載の遊技機における「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最下位である者を含むように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最下位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0158】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想した場合には、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最下位であった遊技者に対しても行われることとなるよう構成されており、自分の成績順位が下位に位置すると予想した場合であっても、最下位となることに意欲を沸き立たせるというように、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、最後まで遊技に対する意欲を失うことなく遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0159】

尚、本実施形態では、遊技者同士で対戦を行わせることを目的として遊技が行われ、遊技者とコンピュータディーラとの間では対戦を行わせないこととしたが、本発明はこれに限らず、遊技者同士で対戦を行わせることを目的として遊技が行われ、かつ、遊技者とコンピュータディーラとの間で対戦を行わせることとしてもよい。

【0160】

[サーバを含む構成]

上述した実施形態においては、遊技機10のみからなる構成としたものであったが、図15に示す如く、サーバ80と端末装置である遊技機10とが接続され

た構成としてもよい。具体的には、サーバ80は、端末装置である遊技機10に對して、端末装置である遊技機10における遊技者の操作に基づいて、ディーラ画像、カード画像等を表示させ、遊技を進行するようにしてもよいのである。

【0161】

即ち、サーバ80は、端末装置である遊技機10を制御するものであり、「情報を入力するための情報入力手段を有する端末装置と通信回線を介して接続可能であって、前記端末装置に、仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技者からの入力情報に応じて前記遊技者に対して益を付与する制御を行う益付与手段と、を有するサーバであって、前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、を有し、前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者を決定する制御を行う」機能を有するものである。

【0162】

これによって、「情報を入力するための情報入力手段を有する端末装置と通信回線を介して接続可能であって、前記端末装置に、仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技者からの入力情報に応じて前記遊技者に対して益を付与する制御を行う益付与手段と、」を有するサーバに、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、益が付与される複数の遊技者の決定を行う勝敗決定手段と、」を備え、「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者を決定する制御を行う機能を有する」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない

順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0163】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【0164】

更には、遊技機を遠隔から集中管理する可能性を生じ、各遊技機に対して設定等の煩雑な作業を行うことなく、上述した効果が得られる。更にまた、サーバ80に接続されている端末装置としては、パーソナルコンピュータ、携帯電話等を用いるようにしても本発明の目的は達成でき、サーバ80は、これらの端末装置等の表示部に画像を表示させるための画像データ、その画像データを示すデータ及び音声データ等を端末装置に送信し、端末装置に備えられた情報入力手段（例えば、携帯電話のダイヤルボタン等）により入力された遊技情報を受信することによって同様の作用及び効果を得ることができるのである。尚、上記の実施形態及び効果は、本発明から最も好適と考え得る実施形態及び効果を列挙したものであって、本発明に好適な実施形態及び効果は、上記に限られるものではない。

【0165】

【発明の効果】

本発明によれば、「仮想遊技者を含む複数の遊技者により行われるカードを用いる遊技の制御を行う遊技制御手段と、前記遊技において使用された遊技媒体に応じて前記遊技者に対して益の付与を行う益付与手段と、」を有する遊技機に、「前記遊技の結果に応じて成績順位の決定を行う成績順位決定手段と、前記成績順位決定手段により決定された成績順位に応じて、前記益が付与される複数の遊

技者の決定を行う勝敗決定手段と、」を備え、「前記勝敗決定手段は、前記益が付与される複数の遊技者が、前記成績順位決定手段により決定された成績順位が最上位である者を含み、かつ、成績順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるように、前記益が付与される複数の遊技者の決定を行う」ので、遊技の結果、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても益を付与することが可能となる。

【0166】

また、通常、遊技者は遊技を行っていく過程で、自分の成績順位が最上位とはなり得ず、益が付与されることが期待できないと予想すると、遊技に対する意欲を失ってしまう可能性があり、勝負を諦めてしまう可能性もあったが、本発明において益が付与されることとなるのは、成績順位が最上位であった遊技者に加えて、成績順位が最上位から成績順とはならない順位であった遊技者に対しても行われるように構成されており、成績順位が最上位ではなくても、最終的に遊技が終了するまでは益が付与される可能性が残されているため、遊技に参加する全ての遊技者が、遊技に対する意欲を失うことを防止し、最後まで遊技を楽しむことができる可能性が高まる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明による遊技機の概観を示す正面図である。

【図2】 本発明の実施例である遊技機の主制御回路を示すブロック図である。

【図3】 本発明の実施形態である遊技機の表示制御装置を示すブロック図である。

【図4】 本発明による遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図5】 本発明による遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図6】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図7】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図8】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図9】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図10】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図11】 本発明による遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図12】 本発明による遊技機の各種データテーブルの概略を示す図である。

【図13】 本発明による遊技機の各種データテーブルの概略を示す図である。

【図14】 本発明による遊技機の各種データテーブルの概略を示す図である。

【図15】 ネットワークを介してサーバと遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【符号の説明】

10 遊技機

20 エントリスイッチ

24 レイズスイッチ

26 コールスイッチ

30 ホールドスイッチ

32、42、52 表示装置

60 主制御回路

62、72 インターフェイス回路群

64、204 入出力バス

65 乱数発生部

66、206 CPU

68、208 ROM

70、210 RAM

80 サーバ

81 端末装置

200 表示制御装置

202 インターフェイス回路

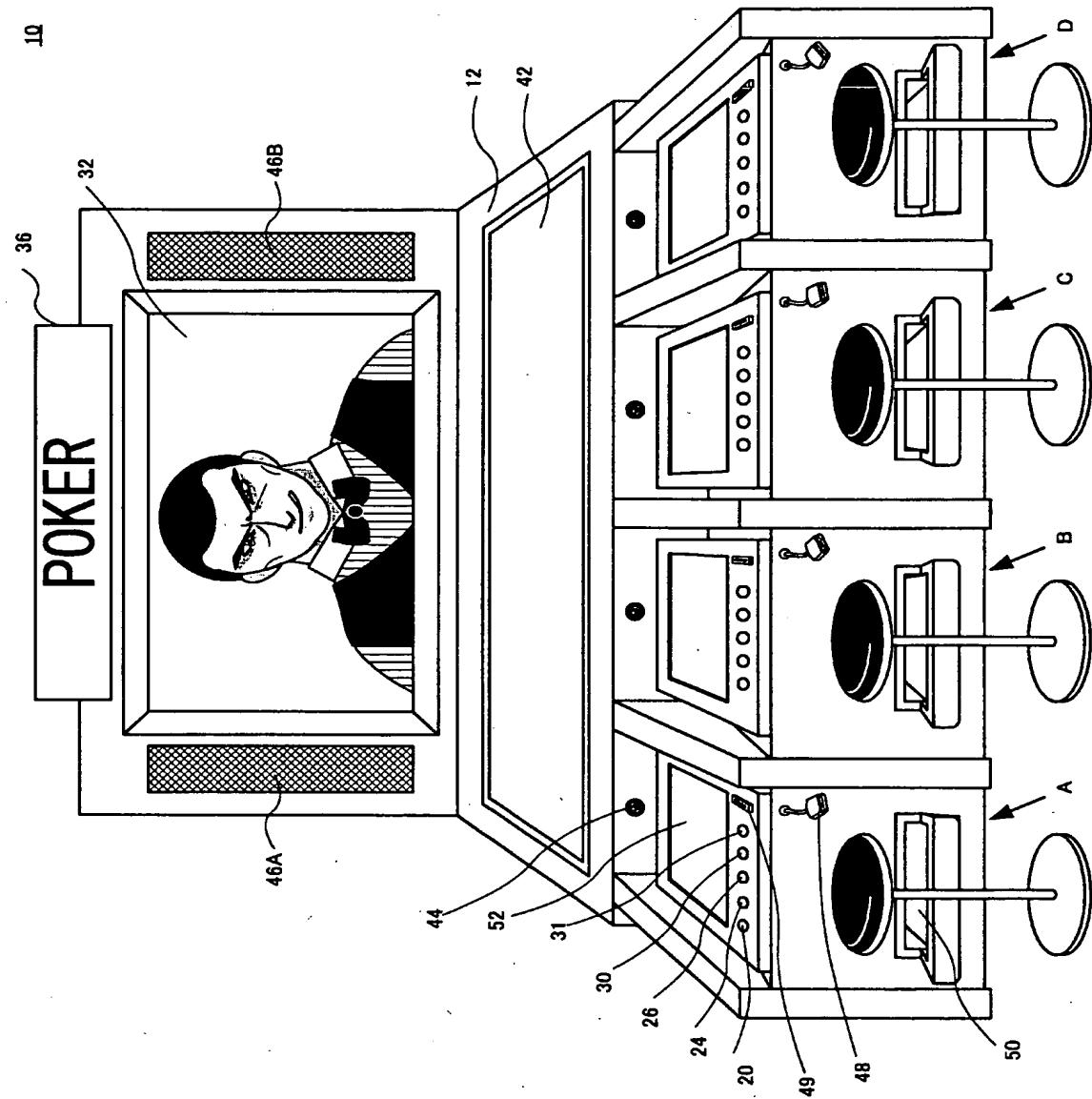
212 VDP

214 ビデオRAM

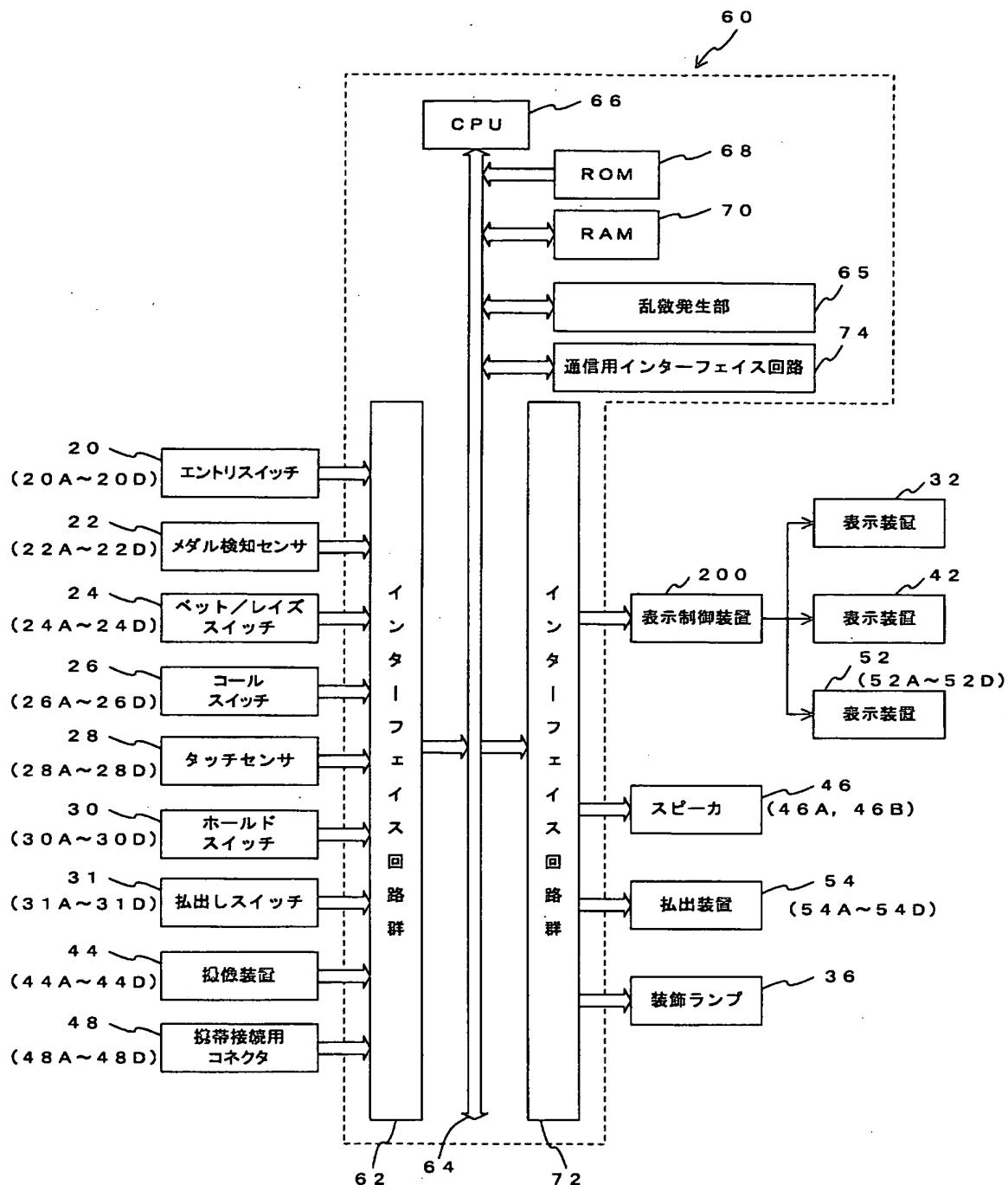
216 画像データ用ROM

【書類名】 図面

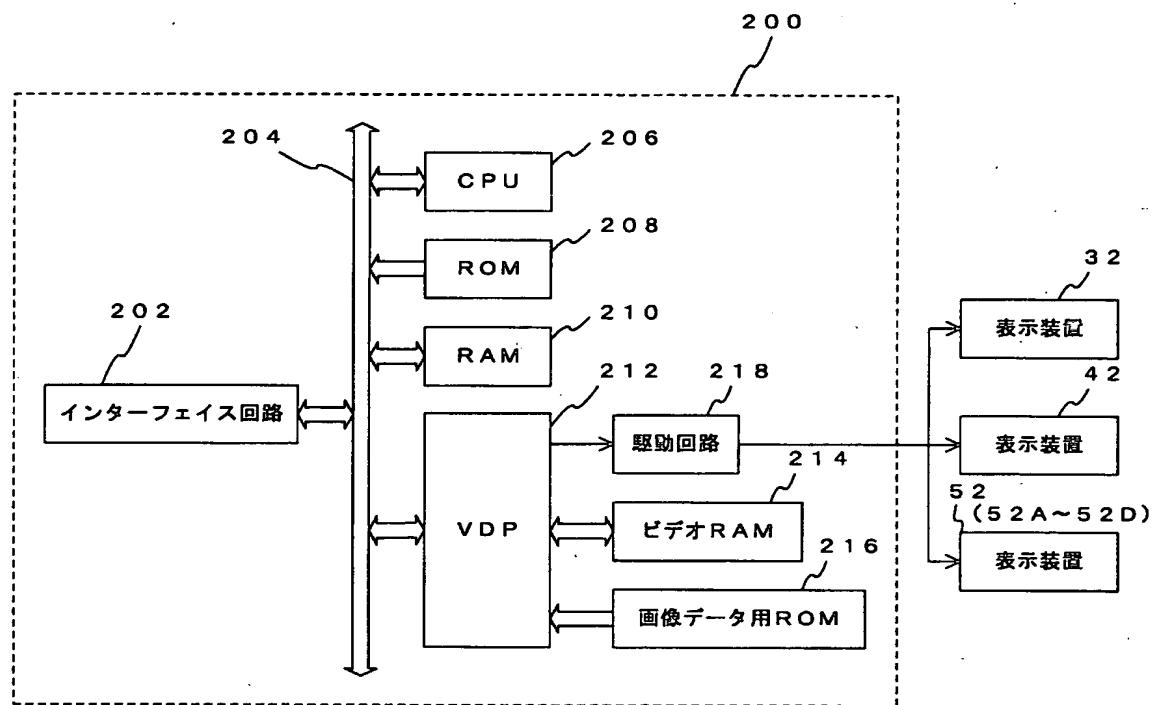
【図1】



【図2】



【図3】

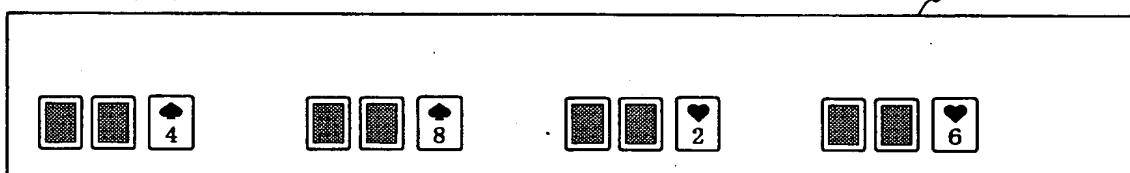


【図4】

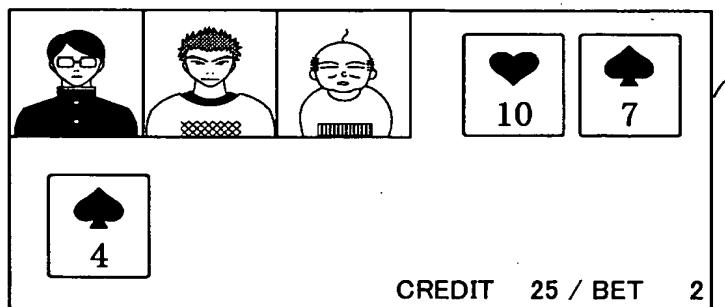
(A)



(B)



(C)

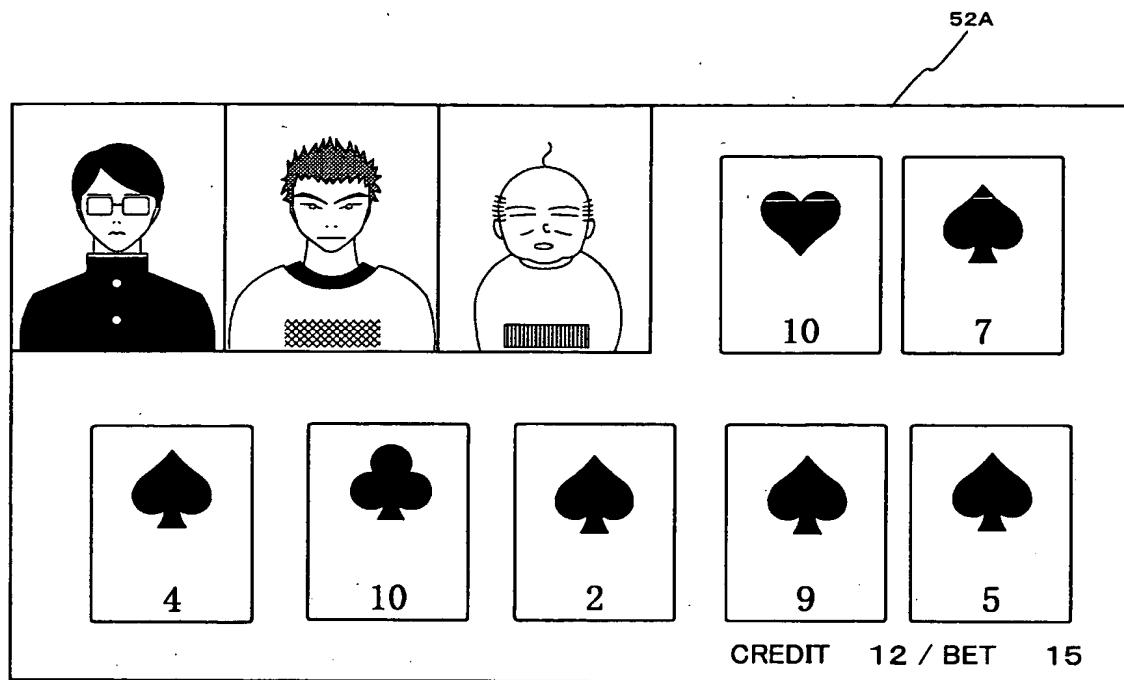


32

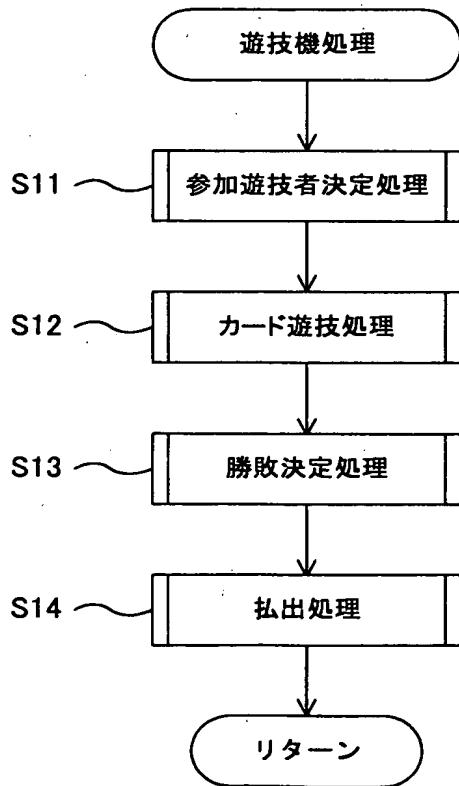
42

52A

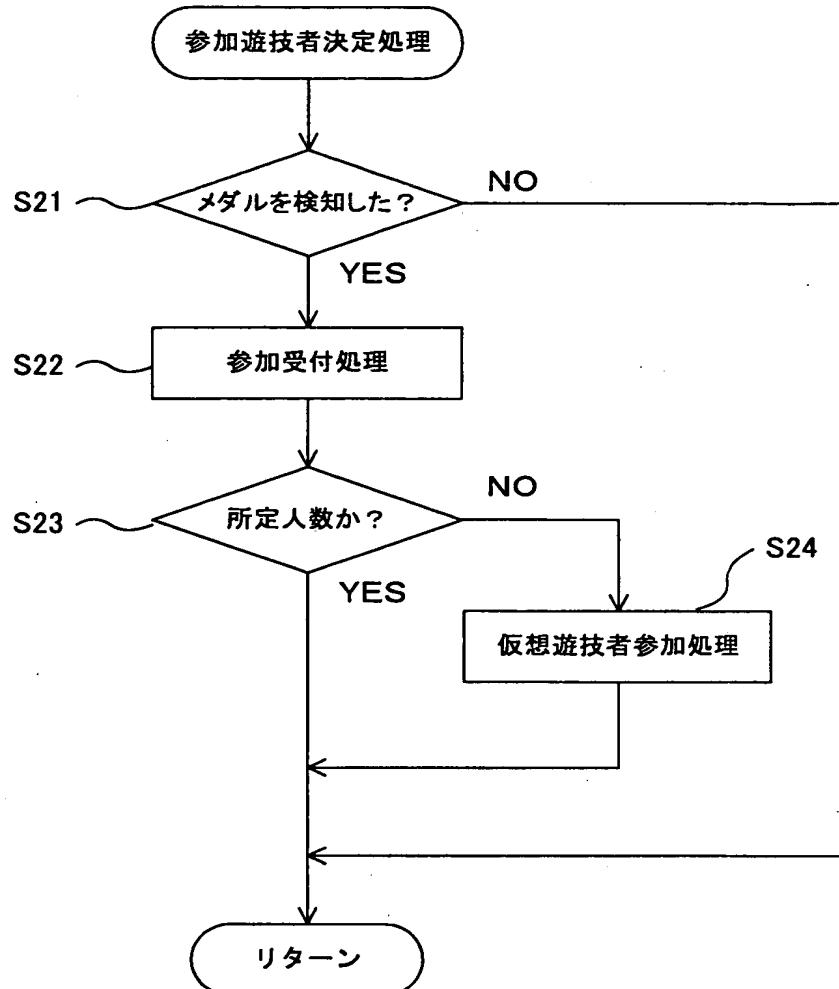
【図5】



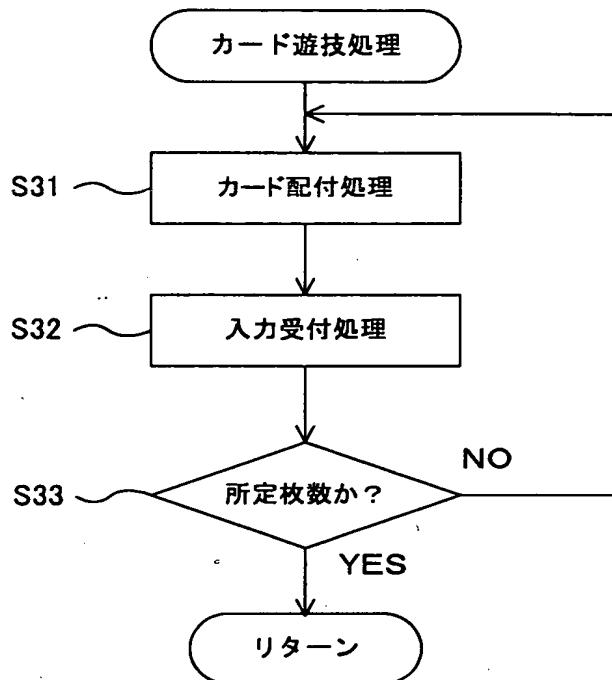
【図6】



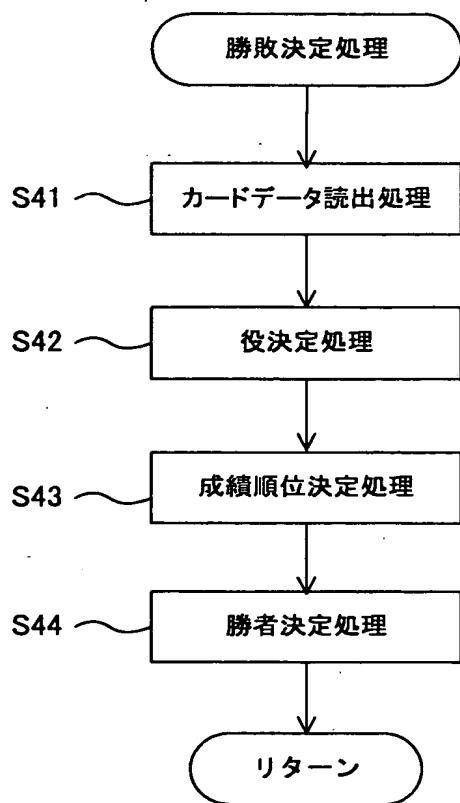
【図7】



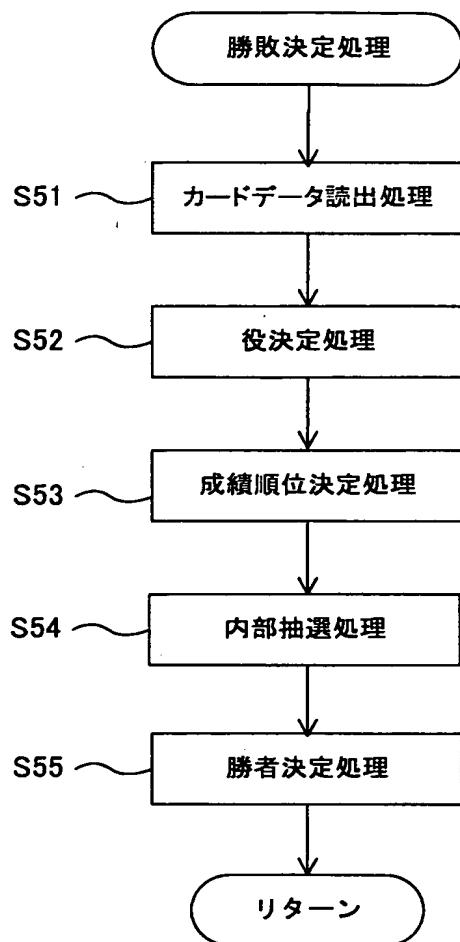
【図8】



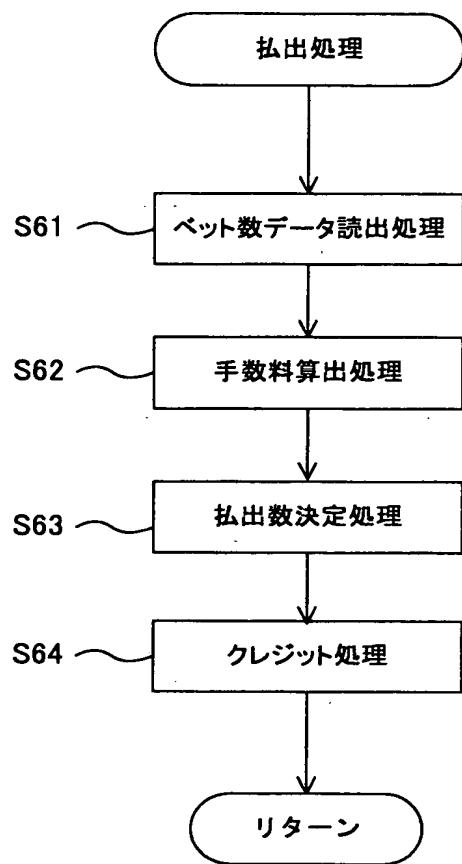
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

選技者データーブル

エントリ フラグ A	遊技 終了 フラグ B	配付 カード データ C1	配付 カード データ C2	配付 カード データ C3	配付 カード データ C4	配付 カード データ C5	配付 カード データ C6	配付 カード データ C7	最強 役 データ D	最弱 役 データ E	勝者 フラグ F
P1	1	0	3A	17	14	2A	12	19	15	5	9
P2	0	1	0
P3	0	0	1
P4	0	0	0

【図13】

役決定テーブル

役の種類	役順位データ
ロイヤル ストレートフラッシュ	1
ストレートフラッシュ	2
フォーカード	3
フルハウス	4
フラッシュ	5
ストレート	6
スリーカード	7
ツーペア	8
ワンペア	9

【図14】

(A)

最強役

成績順位決定データ

成績順位	遊技者識別データ
1	P1
2	..
3	..
4	..

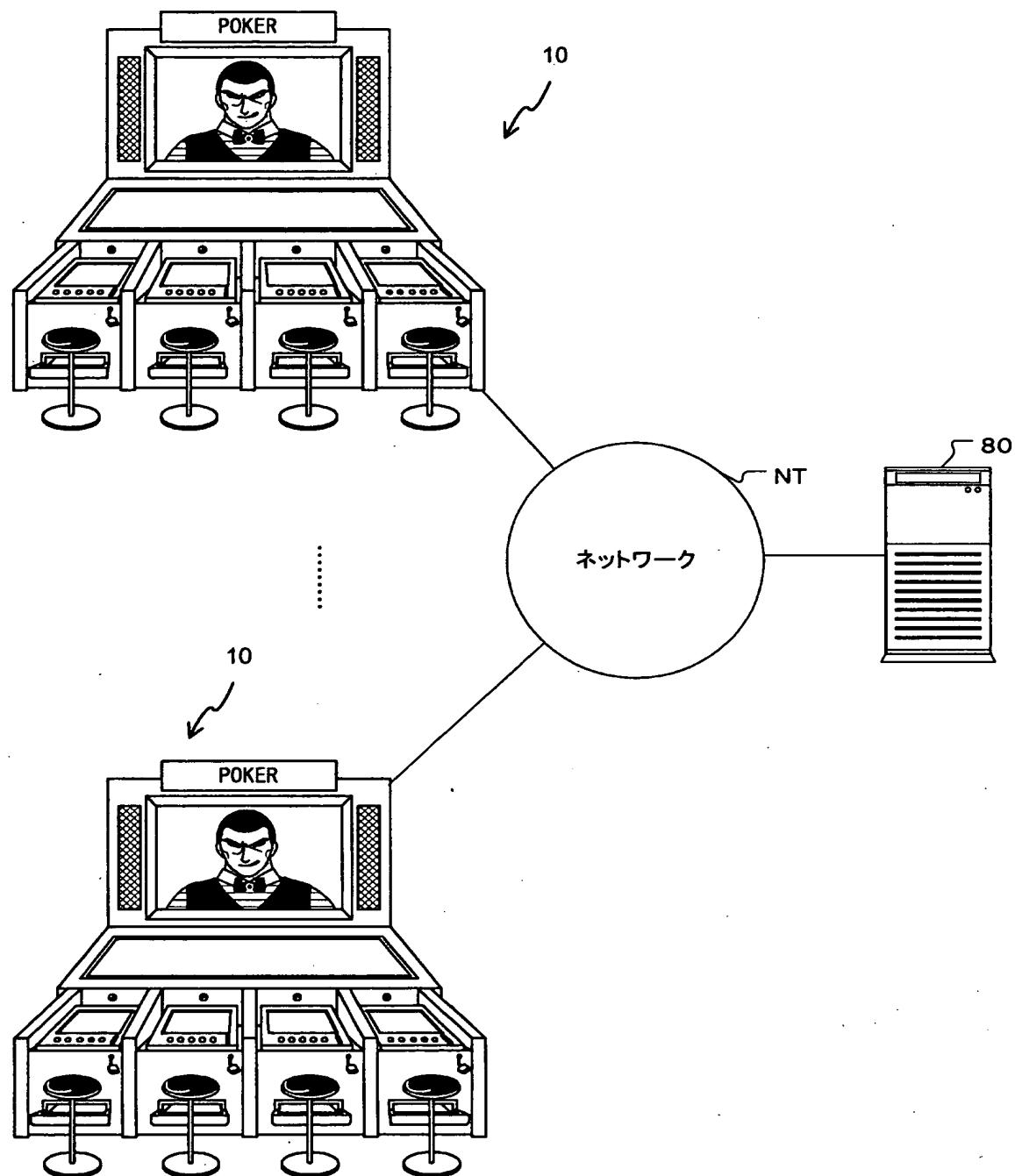
(B)

最弱役

成績順位決定データ

成績順位	遊技者識別データ
1	..
2	..
3	..
4	P3

【図15】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技に参加する全ての遊技者が、最後まで遊技を楽しむことができる
ようなカード遊技機を提供することにある。

【解決手段】 遊技機に、成績順位決定手段及び勝敗決定手段を設け、前記成績
順位決定手段により決定された成績順位が、最上位である者を含み、かつ、成績
順位が最上位から成績順とはならない成績順位である者の組み合わせとなるよう
に、益が付与される遊技者の決定を行うように構成した遊技機を提供するもので
ある。

【選択図】 図9

出願人履歴情報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日 1998年 7月23日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名 アルゼ株式会社